MANETTE DE JEUX

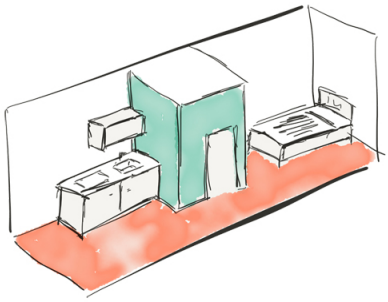
Imaginer des solutions pour concevoir l'objet

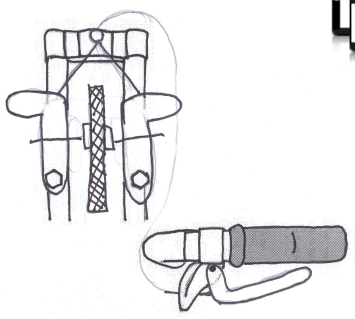
Compétences travaillées :
CT3.1 : Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux (représentations non normées).
CT5.3 : Lire, utiliser et produire des représentations numériques d'objets.

Pour décrire un choix de solution technique et se faire comprendre, on utilise…

… une représentation simple, à main levée.

CROQUIS



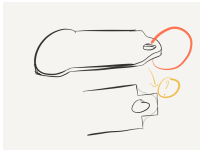


Pour faire un croquis le concepteur peut utiliser des applications et un stylet

Exemples :

Paper

Autodesk SketchBook

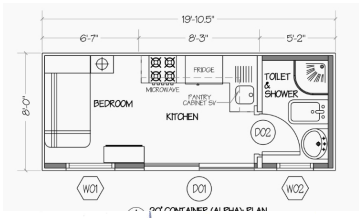


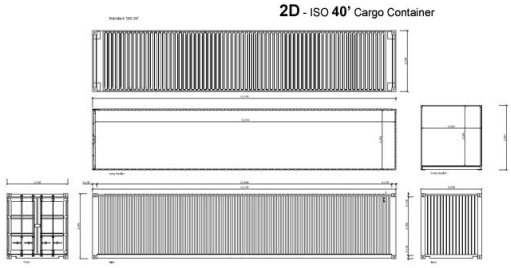
Mais attention, cette représentation peut contenir des informations inutiles pour l'explication du fonctionnement.
De plus, selon la qualité du croquis et des représentations de chacun, il peut être difficilement compréhensible.
On peut, pour une meilleure communication, utiliser…

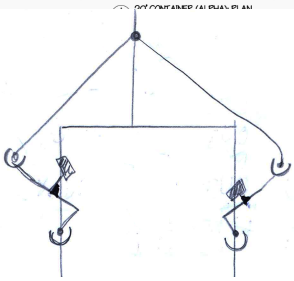
… une représentation normalisée qui a l'avantage de :

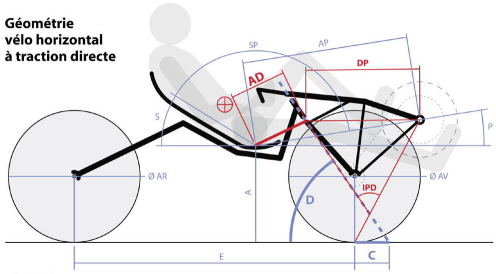
- ne dessiner que les éléments essentiels à la description
- utiliser un langage compréhensible par les initiés
- uniformiser les différentes solutions

SCHÉMAS (PLANS)









Pour créer des dessins normalisés en 2D, le concepteur peut utiliser un logiciel de Conception Assistée par Ordinateur (CAO).

Exemples :

SketchUp

Avec Sketchup, utiliser la barre des vues et dans le menu caméra > projection parallèle



Sweet Home 3D

Avec Sweet Home 3D, dessiner directement le plan en 2D (la 3D associée se dessine en même temps).

